電撃プレイステーション6/25号(Vol.274)付録②
2004年6月25日発行(隔週金曜日発行)第10巻第16号通巻270号

DENGEKI PlayStation Presents

十二国記

INTRODUCTION イントロダクショ

赫々たる王道 紅緑の羽化



世界設定について

王となりし

小説の人気に火がつき、CDやアニメなど、マルチメディアに展開してきた「十二国記」。そのゲーム版最新作がいよいよ発売される。原作小説の６、７冊目にあたる「風の万里 黎明(れいめい)の空」をベースにしたRPGになっており、主人公・陽子が慶国の王になってからの姿を描く。ゲームをより楽しくプレイするための知識も交えて、本作の魅力を紹介しよう。



異世界からやってきた慶国の若き王

景王陽子（けいおうようこ）

日本から十二国の世界にやってきた少女。前作では苦難の旅の末、慶国の王となった。今作では、王としてはあまりに無知な自分自身を恥じ、慶国内の問題や民の生活を知るために、町に下りることを決意する。

国を追われた芳国の前公主

祥瓊（しょうけい）

以前は芳国の公主（王女）だったが、反乱が起き退位。その後里家(りけ)（孤児院）に入れられ、民にしいたげられる生活を送る。自分と同じ年頃の女王が誕生したと知り、慶国へ向かおうと決意する。

海客である苦しみと戦った少女

大木鈴（おおきすず）

大正時代の貧しい家に生まれ、奉公のために東京へ向かう途中、崖から落ちてそのまま十二国の世界に迷い込んだ。奴隷のように働く代わりに、地仙にしてもらうことで、言葉が通じない苦を乗り越える。

ファンタジー小説で群を抜く人気作

1992年にジュニア向け小説として発刊された「月の影 影の海」を皮切りに、不動の人気を誇る「十二国記」シリーズ。ミステリー作家としても名高い小野不由美氏が執筆する中国風のファンタジー小説だ。ゲームの主人公でもある陽子が、日本から十二国の世界に来て苦しい旅をする物語や、延王の過去の話など、さまざまな人物が各作品の主役となり、独自の世界を描き出している。大人にも人気が高い異色作だ。



▲講談社X文庫ホワイトハートおよび講談社文庫より、７作11冊が発売中。

陽子の新たな物語



▶王として即位式を迎える陽子。物語はここから始まるのだ。

人と天と魔が住まう「十二国記」の世界

物語の舞台は、我々の住む世界とは異なる世界。そこでは、世界は天帝という神が統べると信じられており、その常識や生活様式は我々と大きく違う。十二国の世界には、下の図のような12の国が存在し、それぞれ、特別な霊獣・麒麟(きりん)に選ばれた王によって治められている。すべての国が王政で成り立っているのだ。また、「妖魔」と呼ばれる魔物に代表されるような、我々の世界には存在しない生き物も多い。しかもこの世界では、人間を含め、生き物はすべて「卵果(らんか)」と呼ばれる木の実から生まれるというのだから驚きだ。さまざまな生き物と、我々の常識を超えた不可思議なルールが存在する世界、それが十二国の世界なのだ。

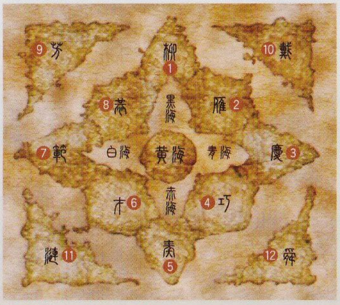
陽子を支える慶国の麒麟



景麒(けいき)

慶国の麒麟。陽子に王としての素質を感じ、日本から十二国の世界へと連れてきた。陽子が王になったのちは、宰輔(さいほ)という役職に就き、陽子の補佐をしている。陽子を助ける、王宮内で唯一の味方だ。

～十二国図～



❶柳(りゅう)国　❷雁(えん)国　❸慶(けい)国
❹巧(こう)国　❺奏(そう)国　❻才(さい)国
❼範(はん)国　❽恭(きょう)国　❾芳(ほう)国
❿戴(たい)国　⓫漣(れん)国　⓬舜(しゅん)国

楽俊(らくしゅん)　陽子の親友



ねずみの姿と人間の姿を持つ、半獣と呼ばれる種族の青年。とても頭がよく、現在は雁国の大学で学んでいる。前作で陽子と旅をともにし、親友となった。

遠甫(えんほ)　博識の老人



景麒が陽子の先生として紹介した人物。慶国の固継(こけい)という町で、相談役である閭胥(ちょうろう)をしている。また、人としての道(道徳観)を知る人物として名高い。

延王尚隆(えんおうしょうりゅう)　英傑の王



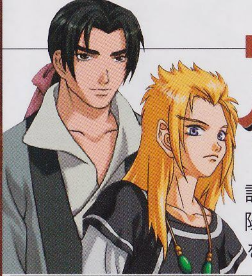
在位500年を誇る雁国の王。陽子と同じく日本の生まれで、戦国時代の武将の息子。陽子のために何かと力を貸してくれる、頼りになる存在である。

延麒六太(えんきろくた)　延王の相棒



雁国の麒麟で、こちらも戦国時代の日本で生まれた。幼い姿であるが、麒麟としては成熟している。十二国の世界と日本をたびたび行き来している情報通。

■十二国記 赫々たる王道 紅緑の羽化 ■PS2 ■RPG ■コナミ
■￥6,800(税込￥7,140) ■MC2(95KB) ■6月17日発売



世界設定について

虚海の彼方にある

ここでは十二国の世界について、ゲームにかかわる部分を中心に解説しよう。紹介するのは大きく分けて、十二国の世界の一般常識と、陽子が王として知っておかなければならない政治体制の2つ。これらを知れば、『十二国記』の世界をより深く味わえるはずだ。

十二国の世界における一般常識

王・麒麟　絶対なる主従関係

麒麟が王を選び、王が国を治める……これが十二国の世界の不変の法則だ。王の一生は、以下の図のような流れである。王は麒麟と誓約した時点で事実上の王となるのだが、その後、蓬山（ほうざん）で天勅を受ける必要がある。天勅とは、太綱（たいこう）（王としての正しい道が示された憲法のようなもの）を王と麒麟が覚えるための、一種の儀式。太綱を終えることで、天が認める王となるのだ。王は、玉座にいるだけで妖魔や天災から国を守る力を持ち、善政を行ううちは不老不死として君臨できる。だが太綱に反した悪政を行うと、麒麟が失道（しつどう）という病にかかり、死んでしまう。この世界の法則により、麒麟が死ぬと、やがて王も死ぬことになる。

王の誕生とその生死

麒麟が王を選ぶ → 麒麟が王の前で誓う → 蓬山に行って天勅を受ける → 即位式で正式な王となる

- → 善政を行う → 麒麟、王とも不老不死になる
- → 悪政を敷く → 麒麟が失道にかかる → 麒麟が死に、やがて王も死ぬ

仙　不老不死の力を持つ

この世界では、王によって仙籍（せんせき）と呼ばれる戸籍をもらえば、誰でも仙（せん）（仙人）になることができる。多くの場合、仙となるのは国の官僚たち。これは、王と同様に官吏も不老不死でなければ、国を治めるのに支障があるからだ。このように、王によって仙になった者を地仙という。一方、王に頼らず、神に願うなどして仙籍に入った者は飛仙（ひせん）という。飛仙はどこの国にも属していない。

妖魔　人ならざる異形の怪物

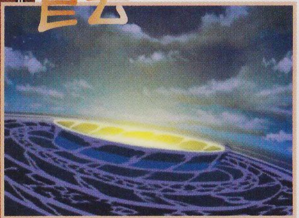
国が荒れたときに出没するという妖魔。これは、人とも獣とも違う生き物だ。その力は大小さまざまで、世界の中央にある黄海をすみかとしている。基本的に何者にも従わないが、例外として麒麟だけは妖魔を支配することが可能。精神力の戦いでねじふせる（折伏（しゃくぶく）する）ことで、その妖魔を「使令（しれい）」と呼ばれる下僕（しもべ）として使役させられるのだ。

十二国世界の生き物

妖魔	人を襲う。飼いならすことはできない。
妖獣	人を襲うことはまれ。騎獣にすることが可能。
使令	折伏により麒麟の下僕となった妖魔。

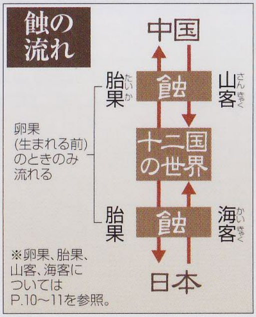
また、この世界には妖獣という生き物も存在する。こちらは妖魔と違い、飼いならせば騎獣（きじゅう）（馬のように人を乗せる獣）にすることもできる。

蝕（しょく）　我々の世界と十二国の世界をつなぐ現象



▲蝕の出入口は虚海に映る月の影。陽子はこれを通ってやってきた。

蝕とは、十二国の世界と我々の世界をつなぐ現象のこと。誰かが2つの世界を行き来するときに必ず起こる現象で、このとき十二国の世界では嵐や大波などの天変地異が発生する。蝕によって日本や中国から十二国の世界に人が流されたり（それぞれ海客・山客と呼ぶ）、卵果が流れたりすることも。なお、蝕を自由に起こすことができるのは麒麟だけ。景麒はこの力を使って、陽子を十二国の世界に連れてきた。



十二国の世界の理（ことわり）——

中国に似たこの世界独特の政治体制

国を動かす官吏たちの関係

十二国の世界の統治体制は王政であるが、国を実際に動かすためには、多くの官吏が必要になる。それを体系的に表したものが下の図だ。王を頂点とした社会が成り立っているのがわかるだろう。王とこれらの官吏たちにより、各国では毎朝朝議（ちょうぎ）が開かれる。朝議とは、日本でいう国会の本会議のようなもの。国のさまざまな問題について話し合い、王が今後の方針を決定するのだ。

政治体制＜組織図＞

王を頂点にし、朝廷内の役職の主だったところは図のようになる。下にいくほど官位が低い。

王

- **宰輔**（さいほ）　麒麟だけがなれる、王を補佐する役職。一般には尊敬の意をこめ台輔（たいほ）と呼ぶ。
  - **三公**（さんこう）　太師・太傅・太保の総称。宰輔の補佐や、王の教育などを行う。
- **冢宰**（ちょうさい）　六官（下の天地春夏秋冬の官）の長。王に次ぐ実権を持つ。官職の最高職。
- **州侯**（しゅうこう）　国の各州を治める、いわば県知事の役職。ある程度の自治が認められている。



役職とは別に、それぞれ位（身分）が定められています。そちらの国での爵位と同じようなものと考えてください。

天官長 大宰（たいさい）	地官長 大司徒（だいしと）	春官長 大宗伯（だいそうはく）	夏官長 大司馬（だいしば）	秋官長 大司寇（だいしこう）	冬官長 大司空（だいしくう）
宮中の諸事と、王・宰輔の世話を行う。	国内の土地や戸籍の管理をする官府。	国で行う祭祀や式典などを取り仕切る。	軍事や国内の警備を行う、王直属の禁軍。	法の整備と裁判を行う、司法の役目を担う。	物品・呪具の造作や、新しい技術を開発する。

国の行政単位

国の行政単位と、それを治める官

大区分 → 小区分

国の行政単位	長の官名
国	王
州	州侯
郡	太守
郷	郷長（ごうちょう）
県	県正（けんせい）
党	？（※）
族	？（※）
里	里宰（りさい）

※党と族の官名は原作中に登場しないため不明である。

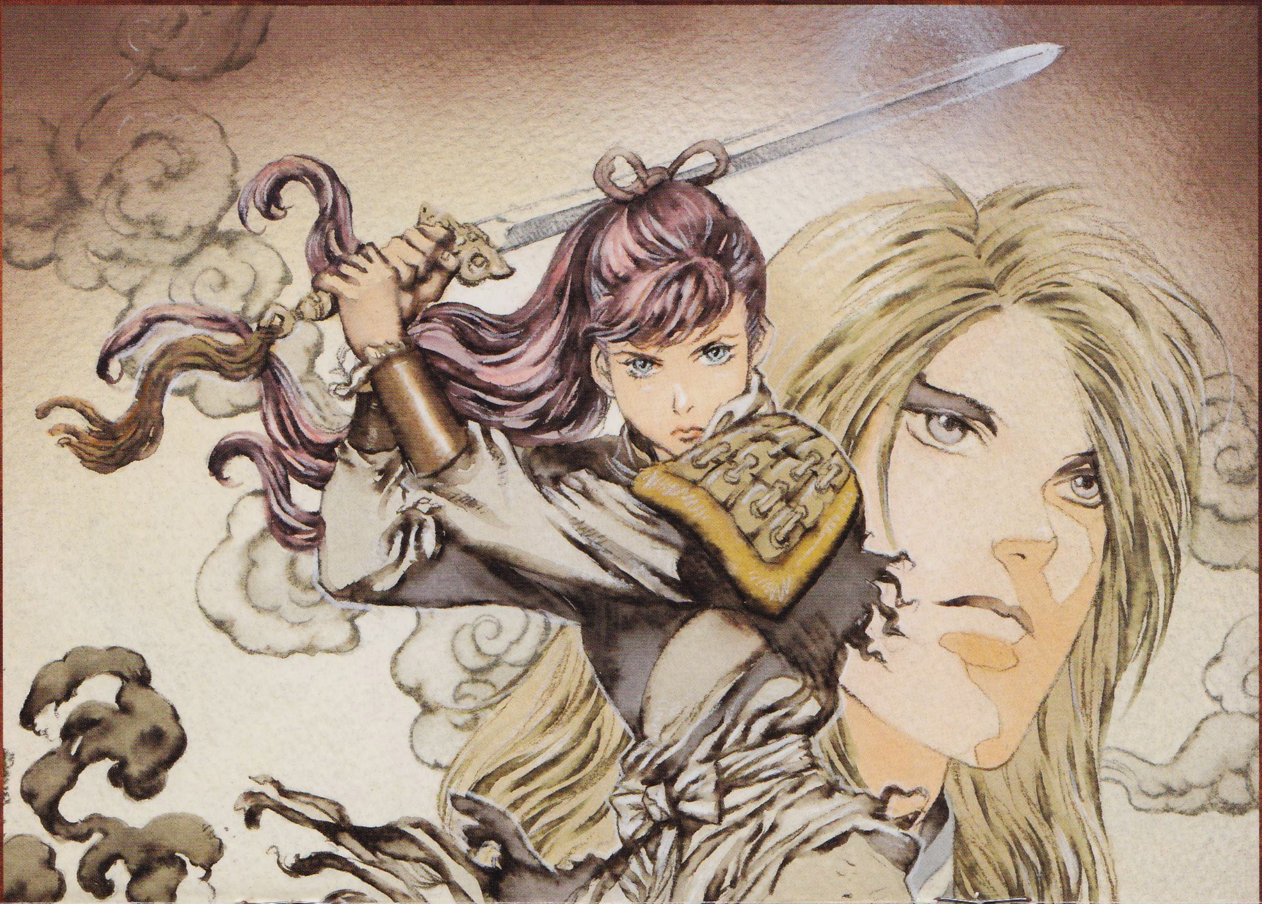
▲行政単位ごとに長がいる。行政単位の最小は「里」で、これは日本の「町」と同じようなものだ。

国内を、さらに行政単位（政治を行ううえで基準となる地域的な区分）で分けるのは、日本を県や市区町村などに分けることと同様。それらの区分ごとに長官がおり、その下に役人がいる。なお、左の図の州侯以下は直接朝議に参加するわけではなく、朝議での決定事項を受けて、実際にその地域で政治を執ることになる。しかし、細部まで朝廷がかかわることがないため、独占的な政治を執る官吏がいるなど、問題点も多い。



● Cover Art

● Illustration by 山田章博





※本誌カバーイラストを、小冊子へも特別に掲載しました。山田先生のイラストを充分に楽しんでいただくため、大きく掲載しています。

システムから『十二国記』を知る

AVGだった前作から進化し、本作はRPGで陽子が景王として成長する姿を描いている。ここからはゲームの流れ、戦闘と王宮の施設、町やフィールドと4つの項目に分けてゲームシステムを紹介していこう。

1 ゲームの流れ　物語は章仕立てで進む

物語は陽子が王として活動を始めるところからスタート。国が抱える問題をミッション形式でクリアし、ある程度クリアすると1つの章が終わる流れになっている。ミッションは王宮での朝議で決め、その内容に応じて町やダンジョンに向かうことになる。もちろん外では妖魔との戦闘もあるのだ。

ゲーム全体の流れ：朝議でミッション開始 ▶ 王宮などで準備 ▶ 町などを探索 ▶ 王宮で結果報告 ▶ 次の章へ

キャラクターの成長　陽子や仲間、使令も戦うことで成長する

RPGの魅力といえば、キャラクターを成長させること。もちろん、本作でも陽子や使令は戦闘で妖魔を倒して経験値を獲得し、それが一定値までたまるとレベルアップしていく。戦闘の基本については右ページの「戦闘」の項目で取り上げるので、ここでは陽子たちを守る使令について紹介していこう。



注目　陽子を護る使令の存在

陽子を護る存在として、使令たちは重要な役割を果たす。彼らに陽子や仲間たちを護衛させることで、パラメータがアップしたり、強力な技を使えたりするようになるのだ。ゲームでは、原作でもおなじみの使令から、ゲームオリジナルのものまで全15種類が登場する。ここでは、彼らを仲間にするための方法や能力などをまとめてみた。



1 護衛させるとパラメータがUP!

使令の恩恵を受けるには、まずキャラを護衛させる必要がある。属性によるキャラとの相性があるので、護衛させるときは能力値に注意しよう。

2 使令が成長すると新たな技を覚える

護衛させた使令は陽子たちと同様、経験値でレベルアップする。レベルが上がれば能力値だけでなく、使令が使う技の種類が増えるのだ。





3 使令として仲間にするには

最初から仲間になっている使令は上の4体。使令を増やしていくには、①戦闘などで玉石を集める→②使令ごとに定められている玉石が集まったら景麒に折伏を依頼→③戦闘をこなして折伏ゲージをためる→④ゲージがMAXになると折伏できたことを驃騎が知らせにくる、の手順が必要。





▶強力な妖魔を折伏するには、入手しにくい玉石が必要になる。どんな使令が登場するのだろうか。

2 戦闘 コマンド入力のパーティ制!



フィールドやダンジョン内を歩いていると、エンカウントして始まる戦闘。戦闘はコマンド入力タイプで、ゆっくり作戦を練ることができる。また、戦闘には3人まで参加できるので、各キャラの役割を決めておくことが重要だ。ここでは戦闘画面の見方を中心に、戦いに関するデータをお届けしよう。

画面の見方 2Dタイプのバトル画面!

戦闘画面は横から味方と敵を見渡せる2Dタイプ。行動の順番はキャラの素早さで決定され、入力したコマンドによりキャラが攻撃や特殊技を繰り出すのだ。下の解説を参照に、『十二国記』流の戦闘方法を心得ておこう。



- ❶ターン：キャラの素早さによって決定する（行動可能なキャラは枠が光る）
- ❷HP（体力）：キャラの体力を数値と緑色のゲージで表す
- ❸VT（気力）：特殊技の使用に必要な気力を数値と黄色のゲージで表す
- ❹属性ポイント：特殊技を使用するとたまる
- ❺ターゲット：選択している攻撃対象を示す
- ❻召喚値：使令召喚に必要な数値を示す。それぞれ2つ以上たまると召喚可能
- ❼敵の情報：敵の属性や残りの体力を示す

戦闘で知っておきたいポイントをわかりやすくお届け!



レベルアップだけでなく、回復アイテムや玉石を集めるのに欠かせない戦闘。だが何も考えずに戦っていては、勝てる戦いにも勝てなくなる。そこで最低限覚えておきたいポイントを、3つに分けて解説しよう。とくに本作ならではの使令のシステムは、ボス戦などで欠かせない要素だ。使令召喚による必殺技を使いこなして戦闘を有利に運べるよう、ここで予習をしておこう。

ポイント1 HPとVTを回復させるには?

HPは宿屋に泊まるか、回復アイテムを使うと回復する。HPがゼロになるとゲームオーバーになるので、残りのHPには注意を。また、特殊技の使用に必要なVTは、防御したり攻撃をヒットさせたりすれば、回復する。



▲回復アイテムは戦利品として入手しやすいので、安心。

ポイント2 特殊技と使令召喚の関係

VTを消費して繰り出せる特殊技。特殊技を1回使うと画面右下に対応した召喚値が1つカウントされ、2つ以上のカウントで使令召喚が使える。1回召喚するごとに召喚値を消費するので特殊技も使おう。





▲特殊技を使って召喚値をため、何度も使令を召喚しよう。

ポイント3 属性の関係を把握して戦おう

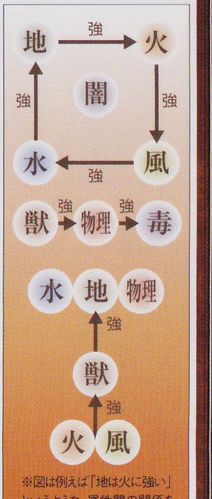
本作では、敵や味方にそれぞれ属性が設定されている。属性は右図のような強弱関係が成り立ち、それを考えながら戦えばより勝ちやすくなるのだ。ただし、強弱を守らなければ勝てないほどシビアではないので安心しよう。



◀弱点属性ならばダメージがアップ。



▲自分と同属性の使令を護衛につけるとパラメータが上昇。



※図は例えば「地は火に強い」というような、属性間の関係を表している。

3 王宮　ミッションが始まる場所

ゲームはまず陽子が住む金波宮からスタート。ここには陽子の部屋をはじめ、この世界の知識を得るための施設が用意されている。また、城下町である堯天へもここから移動する。ただ、章の初めと終わりにしか立ち寄れないので、それぞれの施設でどんなことができるのかを把握して、十分に活用してほしい。



1 朝議の間

章の始まりと終わりに行く場所――

朝議は国の方針を決める会議のこと。官吏がそれぞれ意見を述べて、国王が判断するのだ。だが、慶国の新王である陽子は信頼度がまだ低く、官吏の言いなりになってしまう。そこで彼女は議案を保留にし、自分の目で確かめる旅に出るのだ。



◀複数のミッションが、提示される場合がある。

2 図書館　「十二国記」の知識を得よう！

図書館では六太が、この世界に不慣れな陽子のためにいろいろな情報を教えてくれる。また、「十二国記」に関するクイズにも挑戦できるのだ。どれだけこの世界を理解できたか、自分の知識を試してみよう。

クイズの一例

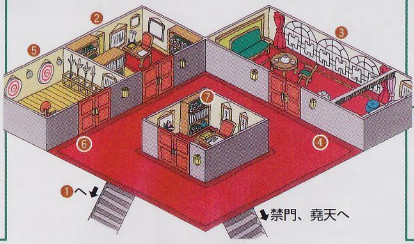
①碧双珠とはどういうものをいうのか？　②現在の慶国の治世は「赤楽」。では先の王、舒覚（ジョカク）の治世は？　など



全問正解してくれよな？

六太

金波宮全体図



3 陽子の部屋

ゆっくりしたいときに

陽子の私室であり、セーブができる場所。窓際から外の景色をながめることもできる。

4 冬官長

意外と便利

正体不明のアイテムの無料鑑定や、アイテムを預かってくれたりする。

5 練兵所

戦闘に関する情報をチェックできる

戦闘に関するチュートリアルを使令から受けられる。戦闘コマンドの役割、応用、そして使令について詳しく解説してくれるのだ。ただし、模擬戦闘はできないので、不明な点がないように何度も読んでマスターしておくといいだろう。

6 楽俊

ミニゲームの「蹴鞠」で遊ぼう！

楽俊と蹴鞠のミニゲームで遊べる。1ゲームごとに10回、鞠を返すことで段位が上がっていく。



鞠との間合いがポイントかな？

楽俊

7 執務室　妖魔の折伏を依頼

ミッションの内容を確認できる部屋。また、ここにいる景麒に入手した玉石を渡せば、まだ護衛にしていない妖魔を折伏させられる。立ち寄る機会が限られているので、王宮内では必ず訪れたい。



玉石はたまりましたか？

景麒

▶折伏できる妖魔がいたら、景麒に依頼しよう。



もっと知識を深めよう　十二国記の用語

●海客（かいきゃく）・山客（さんきゃく）：日本から蝕によって十二国の世界に流されてきた人のこと。日本から流された人を海客、中国から流された人を山客と呼び、十二国の世界の住人とは言葉が通じない。凶事の前触れとして人々にうとまれがちで、生活に苦労することが多い。

●禁門（きんもん）：王宮と城下町をつなぐ門。基本的には王と麒麟のみしか使用できない。

●黄海（こうかい）：十二国の世界の中心にある島の名前。海ではなく、樹海や荒れ地が広がっている。麒麟が生まれ、成獣になるまで育つ蓬山は、ここのさらに中心に位置する。妖魔のすみかでもあるので、本来は人が住むことはおろか、足を踏み入れられる場所ではない。

●胎果（たいか）：里木に実った卵果（子どもが入った実）

4 町とフィールド 多くの人とイベントが待っている！

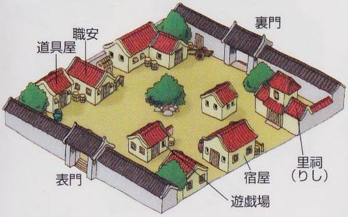
蓮の花を連想させるように、12の国が美しく配置された十二国の世界。今回陽子が旅をするのは慶国で、金波宮のある堯天から地方都市の固継などがフィールド上に再現されている。ここでは最初に立ち寄る町・固継をモデルに施設を解説。さらにフィールドで覚えておきたい要素もピックアップしている。



町 さまざまな施設を活用しよう！

町には旅の準備を整える施設が用意されている。なお、町中にある箱などを調べればアイテムが見つかることも。

固継全体図



注目 ダンジョンも登場！

ときにはダンジョンに立ち寄ることもあり、3Dマップに迷わされるだろう。無事にここを抜けて目的を達成しよう。



▶トラップもあるので考えながら進もう。

宿屋 体力と気力の回復
お金を払って泊まり、体力と気力を回復。あることにも利用する。

里祠 セーブポイントはココ
冒険の記録ができるポイント。外に出る前に必ず立ち寄ろう。

道具屋 アイテムの売買
回復アイテムや能力をアップできる装飾品が買える。装飾品は値段が高いが、必ず装備させておきたい。

鑑定人 店を構えていない商売人
アイテムを有料で鑑定してくれたり、預かってくれる。また、アイテムの所持数が増える袋も購入できる。



▶袋を購入すれば、一度に持てるアイテムの数が増えるので便利。

門 それぞれの町に2つある
フィールドへはここから。どちらの門からも同じ場所へ出られる。

職安と遊戯場 ミニゲームでお金を入手
職安ではミニゲームでお金を稼ぐことができる。遊戯場ではお金を支払ってゲームを楽しむ。ルールは単純だが意外と難しいので、コツを覚えるまで何度もチャレンジしよう。

ミニゲーム一覧

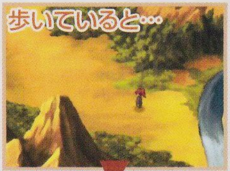
職安	遊戯場
・樽並べ	・射的
・樽崩し	・蹴鞠（けまり）
・十二国パズル	・ホッケー
・木の葉拾い	・十二国牌
・お使いゲーム	・輪投げ
・記憶ゲーム	・闘技場

▶職安と遊戯場それぞれのミニゲームで成功すると、お金や賞品がもらえるので挑戦しよう。



フィールド 州で区切られた広大な野を歩く

町の外に一歩出れば、川や山に囲まれたフィールドに出る。移動中には妖魔との戦闘があり、町から離れるほど妖魔も強くなる。また、町や洞窟などのダンジョンはシンボルで表示され、そこに接触することで画面が切り替わる。なおセーブは野木で行えるが、ところどころにしかないので、見つけたら必ず立ち寄っておこう。







が、蝕によって流された先で女性の胎内に入り、日本や中国で生まれた人のこと。本来ならば十二国の世界に戻ることはない（陽子や尚隆は王になる人物なので戻れた）。
●女怪（にょかい）：麒麟を世話するために生まれる、特別な妖魔。人間の女性をベースに、さまざまな獣が交じりあった姿をしている。多くの獣が交じっているほど、よい女怪とされている。
●鸞（らん）：人の言葉を覚えて伝言する鳥。所有する王のみが、鸞を受発信できる。えさは銀の粒。
●里木（りぼく）：里祠という社で祀られている木。子どもや家畜が欲しいときは、この木の下で願う。すると、卵果という実がなるので、それを入手して育てることになる。果木のほかにも、獣や草木を生み出す野木や、蓬山にある麒麟と女怪が生まれる捨身木、王宮で王が国を繁栄させるために使う路木など、複数の種類が存在する。妖魔の生まれる木もあるといわれるが、まだ発見されていない。



INTRODUCTION

イントロダクション

電撃プレイステーション6/25号
(Vol.274)付録②
●デザイン/s.osone(microfish)
●編集/電撃プレイステーション編集部
●発行人/渡部雅人
●編集人/倉西誠一
●発行所/メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
●発売元/角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3